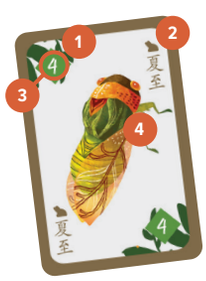
PREPARACIÓN

1. Mezcla y baraja las 90 cartas de estación y déjalas boca abajo (de forma que quede oculto el lado en el que aparece un número).
   Nota: Cuando prepares una partida para 2 jugadores, deberás primero separar la baraja en tres montones en función del color de su parte trasera: verde, marrón o morado. Retira 5 cartas al azar de cada montón y déjalas en la caja. A continuación, mezcla y baraja los tres montones para formar un único montón de 75 cartas.
2. Reparte 2 cartas de estación al azar a cada jugador, que se las quedará en la mano. Podrán mirarlas, pero deben procurar que los demás no vean la parte delantera.
3. Roba 9 cartas de estación y disponlas boca arriba en tres columnas. La segunda y tercera cartas de cada columna deberán cubrir parcialmente las cartas que hayas colocado anteriormente, de forma que solo haya una carta totalmente visible por columna pero se vean todos los números.
4. Roba una carta y colócala boca arriba junto a la columna central sin tapar ninguna carta. Ese será a partir de ahora el montón de descarte de la partida.
5. Divide las cartas de estación restantes en dos montones de igual tamaño y coloca uno a cada lado del montón de descarte.
6. Coloca las 4 cartas de acción de los animales junto a los tres montones mencionados en el paso anterior. Sobre cada una de ellas irá la ficha de madera del animal correspondiente. Colócalas por el lado en el que **no se vean los iconos de la flor.**
7. Toma 2 comodines por jugador y colócalos en un montón junto a los montones centrales.
8. Cada jugador tomará una carta pictórica y la colocará ante sí.
9. Coloca una carta de pluma junto a los comodines y da otra a cada jugador, que la colocará ante sí (no en la mano). Todas las plumas restantes deberán devolverse a la caja.
10. Determina al azar a qué jugador corresponderá el primer turno.

EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS DE ESTACIÓN



1. El color indica la estación a la que pertenece la carta:
   Naranja: Primavera
   Verde: Verano
   Marrón: Otoño
   Morado: Invierno
2. El símbolo del animal también indica la estación a la que pertenece la carta:
   Nutria: Primavera
   Rana: Verano
   Ardilla: Otoño
   Conejo: Invierno
3. El número indica el orden en el que se colocará la carta.
4. A cada carta de la misma estación y número corresponde una única ilustración.

Cada carta corresponde a una de las cuatro estaciones, lo cual se indica en el lado en el que se pueden ver un número y una ilustración. La parte trasera también tiene el icono de una estación en particular, que normalmente será el mismo que el de la parte delantera.
Sin embargo, las cartas de primavera son especiales porque ninguna de ellas tiene el icono de la primavera en la parte trasera. En su lugar tendrán el icono de alguna de las otras tres estaciones. Hay 30 cartas cuya parte trasera tiene el color e icono, respectivamente, de verano, otoño e invierno. De todas ellas, 24 corresponderán, en efecto, a la estación indicada, mientras que 6 serán en realidad cartas de primavera.

QUÉ PUEDES HACER DURANTE TU TURNO

Tras el turno del primer jugador lo seguirán los demás en sentido horario. En cada turno los jugadores podrán llevar a cabo 2 acciones de entre 4 posibles. Es posible llevar a cabo 2 veces la misma acción en un mismo turno. Las posibles acciones se detallan a continuación:

OPCIÓN 1: ROBAR 2 CARTAS BOCA ABAJO

Roba 2 cartas de los montones que están boca abajo y quédatelas en la mano. Puedes elegir entre robar una de cada montón o las dos del mismo. Puedes mirar tu primera carta antes de robar la segunda.

Nota: Hay una pequeña posibilidad de que cualquier carta que robes sea en realidad una carta de primavera, pero no lo sabrás hasta que la hayas robado.

OPCIÓN 2: ROBAR 1 CARTA BOCA ARRIBA

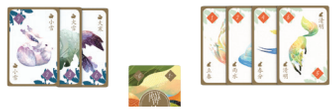
Roba 1 carta del lugar que elijas y quédatela en la mano:

- La carta superior de las que haya boca arriba en una de las tres columnas. La carta que quieras robar no podrá tener ninguna otra carta encima. Si tras robar no queda ninguna otra carta en esa columna, roba otras tres y colócalas formando una columna nueva. Podrás elegir libremente de qué montón quieres robar cada carta.
- La carta superior del montón de descarte. Si tras robar no queda ninguna otra carta en el montón, déjalo vacío. El montón volverá a llenarse de cartas, de una u otra manera, según avance la partida.

OPCIÓN 3: COLOCAR CARTAS

Coloca tantas cartas de tu mano como quieras en tu carta pictórica. Por cada una que coloques tendrás que pagar un precio descartando otra carta. Deberás colocar las cartas en una de las esquinas de tu carta pictórica, y en cada esquina solo puede haber cartas de una estación. Así, la primera carta que coloques en una esquina la fijará para esa estación, y cada estación solo podrá estar presente en una esquina.

REGLAS DE LAS ESQUINAS



Cada esquina indica la dirección en la que deberán colocarse las cartas. Las cartas que se coloquen en las esquinas marcadas «(1-)» se colocan a la derecha de la carta pictórica en orden de izquierda a derecha.
Las cartas que se coloquen en las esquinas marcadas «(-6)» se colocan a la izquierda de la carta pictórica en orden de derecha a izquierda. Las cartas deberán colocarse de tal forma que todos los números sean visibles y las que estén encima queden más lejos de la carta pictórica.

En todas las esquinas los números deberán ser siempre ascendentes en orden de izquierda a derecha, y en cada esquina no podrá haber más de una carta con el mismo número.

REGLAS DE COLOCACIÓN

Hay tres maneras posibles de colocar una carta:

- Al final de una secuencia de cartas, encima de todas las demás. O, dicho de otra manera, sin que ninguna otra carta cubra parte de ella.

- Entre dos cartas colocadas anteriormente. O bien entre la carta inferior de la esquina y la carta pictórica.

- Sustituyendo a un comodín colocado anteriormente (siempre que se respeten todas las demás reglas de colocación y esquinas). Deberás mover inmediatamente el comodín a cualquier otra esquina según las reglas de colocación que se indican en el apartado «Tomar y colocar 1 comodín».

Tras colocar cada carta deberás pagar un coste descartando 1 o 2 cartas de la mano al montón de descarte:

DESCARTA 1 CARTA

- Al colocar la primera carta en una esquina vacía.
- Al colocar una carta encima de todas las demás de una esquina.
- Al sustituir un comodín.

DESCARTA 2 CARTAS

- Al colocar una carta entre dos cartas colocadas anteriormente o entre la carta pictórica y la carta inferior.

OPCIÓN 4: TOMAR Y COLOCAR 1 COMODÍN

Descarta 2 cartas de la mano al montón de descarte para tomar un comodín, si es que queda alguno disponible. Cada carta que descartes deberá ser idéntica a una que ya tengas colocada en una de las esquinas de la carta pictórica.

Nota: Ese precio solo se paga al tomar un comodín nuevo, no al mover uno colocado anteriormente.

El comodín que tomes deberá colocarse inmediatamente en una de las esquinas de la carta pictórica. El comodín se coloca en sustitución de un número que no esté presente en esa esquina. Es decir, que puede colocarse encima de todas, debajo de todas o entre dos cartas ya jugadas. A partir de ese momento, el comodín funcionará a todos los efectos como si fuera la carta a la que sustituye.
No puedes tener más de 1 comodín en cada esquina.

Nota: Los comodines pueden también funcionar como si su número fuera 0 o 7. Eso significa que en cada esquina puede haber un máximo de 7 cartas.

LÍMITE DE CARTAS EN LA MANO

Después de llevar a cabo sus 2 acciones, el jugador deberá comprobar cuántas cartas tiene en la mano. Si tiene más de 5 cartas de estación en la mano (las plumas no cuentan), deberá descartar cuantas sea necesario hasta tener el máximo de 5.

OBTENER LOS ANIMALES DE MADERA

El primer jugador que consiga tener 3 cartas de la misma estación colocadas en su carta pictórica podrá tomar la ficha de animal correspondiente a esa estación. Si otro jugador consigue tener colocadas un número igual o mayor de cartas de la estación correspondiente que las que tenga el poseedor actual de la ficha, se quedará con ella. Cuando eso ocurra, el jugador que haya perdido la ficha de animal podrá tomar una carta de pluma, si es que hay alguna disponible.

Nota: Los comodines que estén colocados en una esquina cuenta como una carta normal a efectos de conseguir la ficha de animal de esa estación.

Al colocar su carta, el jugador de la derecha le quitaría la ficha de la rana al de la izquierda.

Cada ficha de animal tiene una habilidad específica de la que puede aprovecharse el jugador que la tenga. Las cartas de acción de los animales tienen una representación gráfica de esas habilidades. Muchas de ellas potencian acciones específicas, y deberás tener la ficha del animal antes de empezar la acción para que tengan efecto.

Rana (verde): Durante cada acción de «colocar cartas» tendrás que pagar 1 carta menos en total, independientemente de cuántas coloques.

Ardilla (marrón): Durante cada acción de «robar 2 cartas boca abajo» robarás 3 en lugar de 2.

Conejo (morado): Durante cada acción de «robar 1 carta boca arriba» robarás 2 cartas en lugar de 1. Podrás elegir robarlas de cualquiera de las columnas disponibles o del montón de descarte.

Nutria (naranja): El máximo de cartas que puede tener en la mano ese jugador pasa a ser de 8 en total.

USO DE LAS CARTAS DE PLUMA

Durante su turno y como acción gratuita un jugador puede devolver una carta de pluma al lugar de donde la tomó (no al montón de descarte) para obtener temporalmente el efecto de cualquier ficha de animal. No obtendrá la ficha, sino la habilidad del animal limitada a una única acción de ese turno. Es posible poner en juego varias cartas de pluma durante un mismo turno, pero no podrás usar la habilidad de un mismo animal más de una vez por acción.

Nota: Cuando uses la pluma para obtener la habilidad de la nutria, el límite pasará a ser de 8 cartas al final de ese turno.

CÓMO TERMINA LA PARTIDA

La partida puede terminar de dos maneras:

- Cuando un jugador haya colocado un juego completo de cada una de las 4 estaciones, la partida termina de inmediato, incluso en mitad de un turno. Un juego estará completo cuando tenga 6 cartas, aunque una de ellas sea un comodín.
- Cuando uno de los montones de cartas de estación se quede vacío. En este caso, el jugador que haya agotado el montón terminará su turno de forma normal y podrá hacer una acción gratuita de «tomar y colocar 1 comodín» sin tener que descartar 2 cartas. A continuación todos los demás jugadores dispondrán de un turno más siguiendo las reglas de forma normal.

RECUENTO FINAL DE LA PARTIDA

Una vez que la partida haya terminado, cada jugador calculará su puntuación sumando o restando puntos según las siguientes reglas:

1. 1 punto por cada carta que tenga colocada en la secuencia ininterrumpida más larga de cada una de las cuatro esquinas. Los comodines valdrán 1 punto, igual que cualquier otra carta, ya que funcionan como la carta a la que sustituyen.
2. 2 puntos por cada ficha de animal que tenga el jugador.
3. -2 puntos por cada esquina en la que no haya colocada ninguna carta.

Ejemplo: 3 + 2 + 2 + 1 + 3 - 2= 9

El jugador que acumule más puntos habrá ganado la partida. En caso de empate, resultará ganador el jugador al que le queden más cartas en la mano. Si persiste el empate, resultará ganador el jugador que tenga más comodines colocados en su carta pictórica. Si aun así no se deshace el empate, todos los jugadores empatados serán declarados ganadores.

REGLAS PARA EL MODO SOLITARIO

Durante las partidas en modo solitario jugarás contra un rival artificial, el Autómata. Para obtener la victoria deberás tener más puntos que el Autómata cuando llegue el final de la partida.

PREPARACIÓN DEL MODO SOLITARIO

Sigue las reglas de preparación del modo para varios jugadores, con las siguientes excepciones:

1. Prepara la partida como si fuera a haber 4 jugadores (es decir, usando las 90 cartas de estación y los 8 comodines).
2. Solo necesitarás 2 cartas pictóricas (una para ti y otra para el Autómata). Coloca la carta pictórica del Autómata junto a ti, dejando suficiente espacio para colocar cartas en sus esquinas.
3. Devuelve todas las cartas de pluma a la caja, ya que no se utilizarán en el modo solitario.

DESARROLLO DE LA PARTIDA EN MODO SOLITARIO

Empezarás a jugar en primer lugar y alternarás tus turnos con los del Autómata.

Tus turnos funcionarán igual que en el modo para varios jugadores, excepto la acción de «robar 1 carta boca arriba». Esta acción se llevará a cabo igual que en el modo para varios jugadores, pero tras robar la carta deberás descartar otra de una de las tres columnas. Si al hacerlo se vacía una columna, forma una nueva según las reglas del modo para varios jugadores.

Cuando llegue el turno del Autómata, sigue estos pasos:

1. Roba 3 cartas de los montones que están boca abajo, una a una y siempre de un montón diferente.
2. Descarta la carta que elijas de esas 3.
3. Coloca las otras 2 cartas en la carta pictórica del Autómata, cada una en la esquina de su estación correspondiente. Si no hay ninguna carta de su estación, colócalas en cualquier esquina vacía. Las cartas de estación **no deberán** colocarse necesariamente en ningún orden en particular.
   Si el Autómata ya ha colocado una carta idéntica a otra que esté intentando colocar, elimina la carta repetida de la partida en lugar de colocarla.
   Si en un mismo turno se eliminan 2 cartas de la partida de esta forma, el Autómata tomará un comodín y lo colocará junto a su carta pictórica. Sin embargo, el autómata no colocará nunca sus comodines en sus esquinas.

A continuación empezará tu siguiente turno.

ANIMALES DE MADERA

Tanto tú como el Autómata obtendréis y perderéis las fichas de animal de la misma manera que en el modo para varios jugadores.

Cuando tengas una ficha de animal, dispondrás de su habilidad tal como se ha explicado anteriormente según las reglas del modo para varios jugadores. Cuando el Autómata obtenga una ficha de animal, tendrás que girar su carta de acción correspondiente para que se vea la habilidad que corresponde al Autómata (con el icono de una flor). Eso te hará la partida más difícil. Si le quitas una ficha de animal al Autómata, vuelve a girar la carta de modo que se vea la habilidad que se obtiene normalmente.
A continuación se detallan las habilidades para el Autómata:

Rana (verde): Durante cada una de tus acciones de «colocar cartas» tendrás que pagar 1 carta más en total, independientemente de cuántas coloques.

Ardilla (marrón): Durante cada turno del Autómata, no descartes ninguna de las 3 cartas que robes. De esa forma, el Autómata intentará colocar 3 cartas en lugar de 2.

Conejo (morado): Si durante la acción de «robar 1 carta boca arriba» la robas de una de las 3 columnas, no descartarás otra carta de las columnas, sino que se la entregarás al Autómata para que la coloque según sus reglas.

Nutria (naranja): El Autómata tomará un comodín cada vez que se elimine una carta de la partida por ser idéntica a una que ya haya colocado. Normalmente lo hace solo cuando se eliminan 2 cartas en un mismo turno.

CÓMO TERMINA LA PARTIDA

Las circunstancias que motivan el final de la partida son las mismas que en el modo para varios jugadores. Se considera que el Autómata ha completado un juego cuando tiene los 6 números distintos colocados en una misma esquina, aunque no estén en orden. Si el Autómata ha completado un juego, perderás de inmediato. Si se agota un montón de cartas de estación durante el turno del Autómata, obtendrá 1 comodín como bonificación al final de ese turno y luego tú podrás jugar un turno más antes de que la partida acabe.

RECUENTO

Tu puntuación se calcula según las reglas del modo para varios jugadores.

La puntuación del Autómata se calcula según las siguientes condiciones:

- 1 punto por cada carta de estación colocada, aunque no estén en orden.
- 2 puntos por cada ficha de animal que tenga.
- 3 puntos por cada 2 comodines que haya conseguido.

Quien acumule más puntos habrá ganado la partida.
En caso de empate, ganarás tú.

Ejemplo:
4 + 2+ 2 + 1 + 4 + 3 + 3 + 1= 20

De un tiempo a esta parte los fenómenos naturales se comportan de forma extraña, se diría que las estaciones se han entremezclado y los animales migran en direcciones erróneas. Los 24 periodos solares tradicionales de Asia oriental han perdido la sincronía. Deberás volver a alinear las estaciones para que el sol vuelva a encontrar el camino correcto y devuelva el equilibrio a todos los seres vivos.

INFORMACIÓN SOBRE EL JUEGO

15 Days es un juego de colecciones en el que de 1 a 4 jugadores competirán para devolver el orden a las estaciones y a los seres vivos que prosperan en ellas.

COMPONENTES

90 cartas de estación (Según su parte posterior: 30 verdes, 30 marrones y 30 moradas)

5 cartas de pluma

8 comodines

4 fichas de madera en forma de animal

4 cartas pictóricas

4 cartas de acción de los animales

CRÉDITOS

Diseño del juego: Francesco Testini.
Ilustraciones: Cinyee Chiu.
Publicación: ThunderGryph Games.
Coordinación del proyecto y dirección artística: Gonzalo Aguirre Bisi.
Revisión del juego: Pierpaolo Paoletti.
Redacción del manual de reglas: Jonathan Cox.
Revisión de las reglas: Cristina Aguirre Bisi.
Diseño gráfico: Daniel Tosco, Karen Poon y Luis Francisco.
Simulaciones publicitarias: Erick Tosco.
Traducción: David Martínez del Amor.
Revisión: Juan P. Betanzos Soto.
Gracias por su apoyo a: Cristina Bisi y Luis González.

IDIOMAS

Las reglas están disponibles en formato digital en thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2.º,
41011 Sevilla (España); support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, todos los derechos reservados.